

Sumário

Glossário	2
Introdução	3
Percurso desde o <i>Projeto lenda das Furnas</i> até ao início do <i>Sweet Bite</i>	4
Pré-Produção	8
Produção	21
Pós-produção	33
Conclusão	35

Glossário

Story-Board – Painel com uma série de imagens em sequência de modo a ser possível a visualização de um filme

Rigging- Esqueleto de uma personagem ou objecto em 3D

Layout- Posicionamento em 3D de tudo o que vai acontecer no plano

Motion-capture- Processo de recolha de informação a nível do movimento

Rotoscopia- Técnica de animação onde é usado um modelo por detrás da animação

NukeStudio- Programa de edição de video

Premiere- Programa de edição de video

Render- Processo no qual são convertidos peças e modelos 3D em imagens 2D com o aspeto 3D desejado

Introdução

Neste relatório pretendo explicar o meu desempenho ao longo da cadeira de Projeto Final mostrando como surgiu o projeto *Sweet Bite*, e a minha contribuição para o projeto nas três fases de produção.

Na realização deste projeto tive a oportunidade de ter uma maior noção sobre como se desenvolve um trabalho de animação 3D em grupo, percebendo e aprendendo a solucionar os mais diversos problemas que apareceram no desenrolar de toda a produção desta curta-metragem.

Percurso desde o *Projeto Lenda da Lagoa das Furnas* até ao Início do *Sweet Bite*

No início do 1º Semestre o meu objetivo para a cadeira de Projeto Final era criar, sozinho, uma curta-metragem 2D inspirada numa lenda escrita por Ângela Furtado Brum chamada *Lenda da Lagoa das Furnas* que fala sobre a origem da Lagoa das Furnas na Ilha de São Miguel, Açores, de onde sou oriundo, e que me provocava grande interesse. Para este trabalho já tinha alguma da pré-produção feita, como desenvolvimento visual de personagens e de alguns cenários dando-me espaço para trabalhar neste projeto, no 1º Semestre, no desenvolvimento de algumas versões do story-board.

Ao fim de duas versões de story-board, o projeto continuava a ser muito grande e demasiado complexo para ser feito por uma pessoa. Resolvi, então, apresentar outras propostas de trabalhos a serem desenvolvidos, entre elas uma história que tinha criado e ilustrado fora do âmbito desta disciplina chamada *As aventuras do terrível vampiro guloso*. Após ter apresentado esta história foi-me solicitado pelos professores que fizesse um story-board para a mesma história. Com um rascunho de story-board feito apresentei-o aos professores e aos meus colegas o que fez com que surgisse também um interesse por parte destes últimos em trabalharem em conjunto comigo para a realização de uma curta-metragem 3D inspirada no story-board e na ilustração do vampiro guloso o que originou o *Sweet Bite*.

Reunimo-nos todos e discutimos as tarefas que cada um iria realizar ao longo do projeto e ao longo das três fases, Pré-produção, Produção e Pós-Produção.



Imagem 1 – Painele do story-board do projeto *Lenda da Lagoa das Furnas*



Imagem 2 – Ilustrações originais do *O Terrível Vampiro Guloso*



Imagem 3 – Painel do primeiro story-board do *Sweet Bite*

Pré-Produção

No início da Pré-produção fiquei encarregue juntamente com a Leonor Sá de juntar diversas referências que nos pudessem ajudar no desenvolvimento visual, animação e iluminação da curta-metragem. Fui buscar diversas referências não só a filmes, como *The nightmare before Christmas*, *Drácula* de 1931, *The boxtrolls* a livros tais como *The art and making of Hotel Transylvania* e a fotografias tiradas por mim pelas ruas do Porto.

Ao mesmo tempo fui desenvolvendo o story-board com o Paulo Portugal, dividimos o nosso trabalho por cenas e assim era fácil juntar o trabalho de cada um apesar de trabalharmos independentemente. Enquanto isso ia também trabalhando desenvolvimento visual do personagem principal, o Viktor Baldovino Cazimir.

Para o estudo visual do Viktor, foi um grande desafio fugir à tão reconhecível e já trabalhada estrutura de um clássico vampiro. Tomei como base vários aspetos, inicialmente estudei vários filmes de vampiros e observei como o tema “Vampiro” era protagonizado ao longo dos anos e dos filmes, e como as suas características transmitiam diferentes ideias. Tomei como principal referência o *Drácula* de 1931, de seguida usei o vampiro que já tinha desenhado na ilustração original e analisei o que poderia ser útil. Por fim basei-me bastante nas características psicológicas do Viktor de modo a poder reforçar melhor as suas ações e personalidade, tornando também o personagem mais simpaticante ao público. Algumas das suas características psicológicas como o facto de ser distraído e guloso tornam-se muito mais engraçadas por o vampiro ser gordo. Outra característica física que reforça bastante o tema vampiro e a gulosidade do Viktor é a sua grande boca e a maneira como ela ocupa um espaço tão relevante na cara. A roupa também reflete o seu modo de ser, pois os botões estão desabotoados, as calças desajeitadas e o laço torto

No decorrer da pré produção o Paulo Portugal saiu do projecto e fiquei a fazer o story-board sozinho até ao story-board final. O story-board foi mudando muito ao longo do seu percurso existindo no final cerca de 12 story-boards diferentes.

À medida que o story-board ia ficando mais sólido e mais estruturado comecei também a produzir o desenvolvimento visual, embora muito deste trabalho não tenha sido usado pois o story-board é um processo que está sempre evoluindo e mudando, de cenários de toda a curta-metragem. Para referência de espaços exteriores na vila usei principalmente o filme *Corpse Bride* e a própria cidade do Porto e tentei fazer uma mistura entre as duas referências pois na curta-metragem existe uma aldeia cuja iluminação é parecida com a da cidade do Porto e as casas com várias referências do filme *Corpse Bride*.

Para o castelo fiz uma pesquisa em diversos meios para tentar variar o castelo do Viktor tornando-o diferente dos outros castelos aterrorizantes de vampiros. Pesquisei castelos construídos na Europa nomeadamente o castelo de Bran, estudei também os castelos usados nos filmes de vampiros como castelo usado no *Drácula* de Bram Stoker de 1992, em outros filmes como o *Brave* ou *Hotel Transylvania*, e por fim a maior referência foi a capela de Nossa Senhora das Vitórias na ilha de São Miguel. O castelo do Viktor é composto por várias torres de imensos feitos, formas e até ambientes diferentes o que o torna mais cómico, confuso e cartoon. No ambiente que envolve o castelo e o penhasco basei-me em florestas Romenas e em ambientes da Europa do Leste e na ilustração original.

O cenário do quarto do vampiro foi o espaço interior que mereceu mais atenção por ser dos mais importantes. Usei como base vários interiores de castelos e objetos usados em mansões assombradas, como caveiras, pianos assustadores, lareiras apagadas. Por outro lado foi preciso transmitir a personalidade do Viktor no seu quarto, através dos seus retratos de família ou a sua poltrona desarrumada. A cozinha teve também o mesmo percurso, usei características de uma cozinha de castelo, com vigas de madeira, uma parede com bastante rocha, mas que transmitisse o lado do Viktor com a sua desarrumação toda em cima da bancada e a sua falta de preocupação em arrumar os imensos copos sujos.

Com a história cada vez mais sólida os desenhos do desenvolvimento visual do Viktor foram cada vez sendo mais específicos para determinadas ações, poses e expressões que ele iria ter ao longo da curta-metragem e muitos desses desenhos também deram origem a novas ideias que foram executadas na curta-metragem como o facto de ele conseguir controlar doces.

Comecei também a desenhar o morcego. Estudei a anatomia do morcego e tentei adaptá-la de certo modo ao Viktor embora tivesse que cortar diversas características anatómicas dos morcegos, como a cauda, ou a junção da asa com o corpo, pois para tornar o morcego com mais características do Viktor, não fazia sentido adotar uma anatomia tão rigorosa, uma vez que o morcego tem traços parecidos com o do Viktor, como a barriga, cara, cabelo e olhos. A nível de personagens secundárias desenhei os miúdos que levam o vampiro para a Ravina com base nos desenhos do Paulo Portugal e da Leonor Sá, desenhei as personagens que estão também na cena final em baixo da ravina inspiradas em vários monstros e disfarces de Halloween muito usados. A mulher que enfia o bolo na cara do Viktor foi desenhada para parecer uma mulher indefesa, tendo algumas características do Viktor, que não faz mal a ninguém e que poderia muito bem ter sido atacada sem qualquer problema se o Viktor não fosse tão pouco profissional.

O sonho de açúcar foi tratado de uma maneira diferente do resto, as referências foram diferentes, foram mais à base de animações experimentais e independentes, ou de videoclips musicais. Para esta parte tive mais liberdade para explorar diversas coisas, como texturas em aquarela e efeitos 2D.

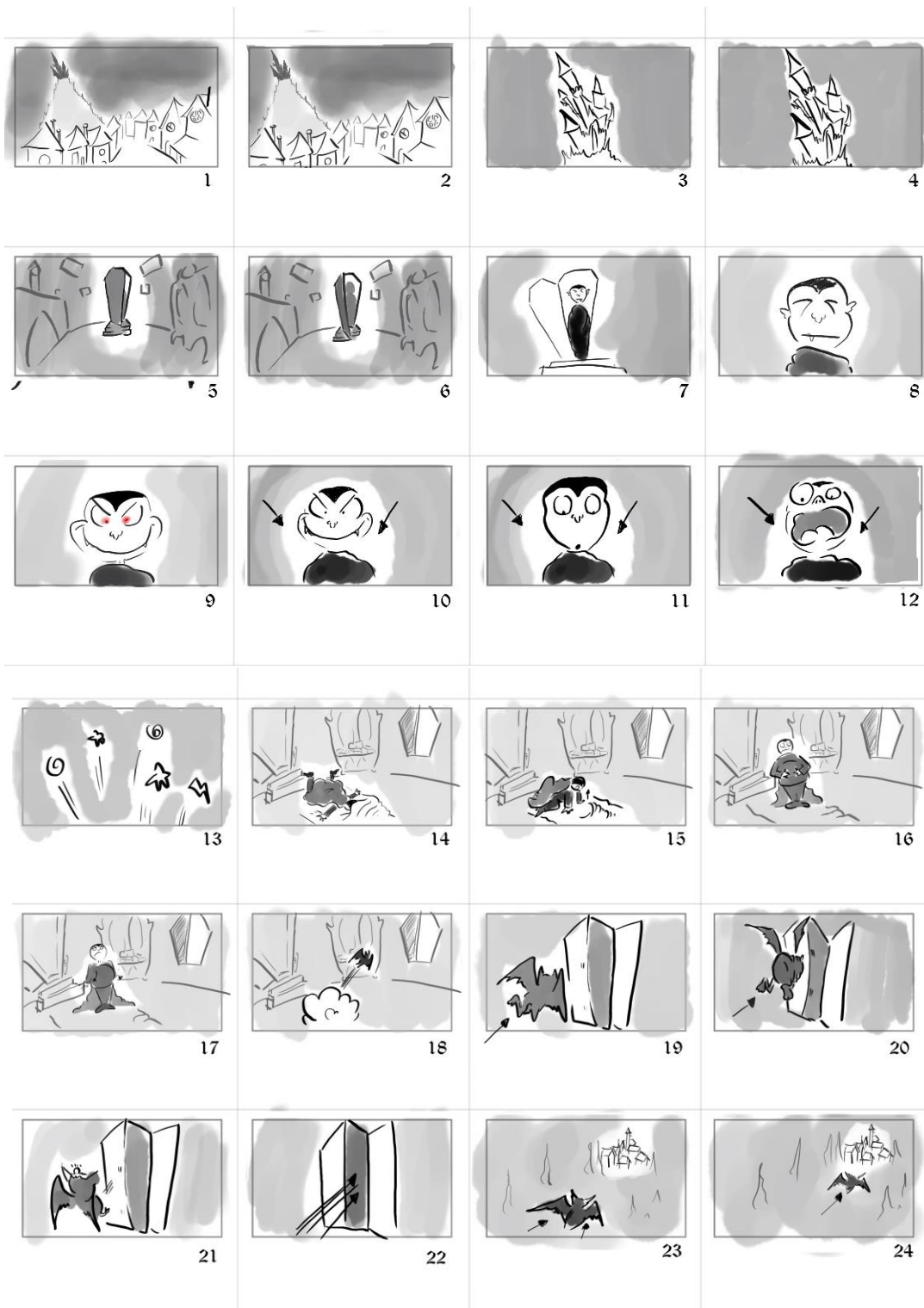


Imagem 4– Pannel do story-board

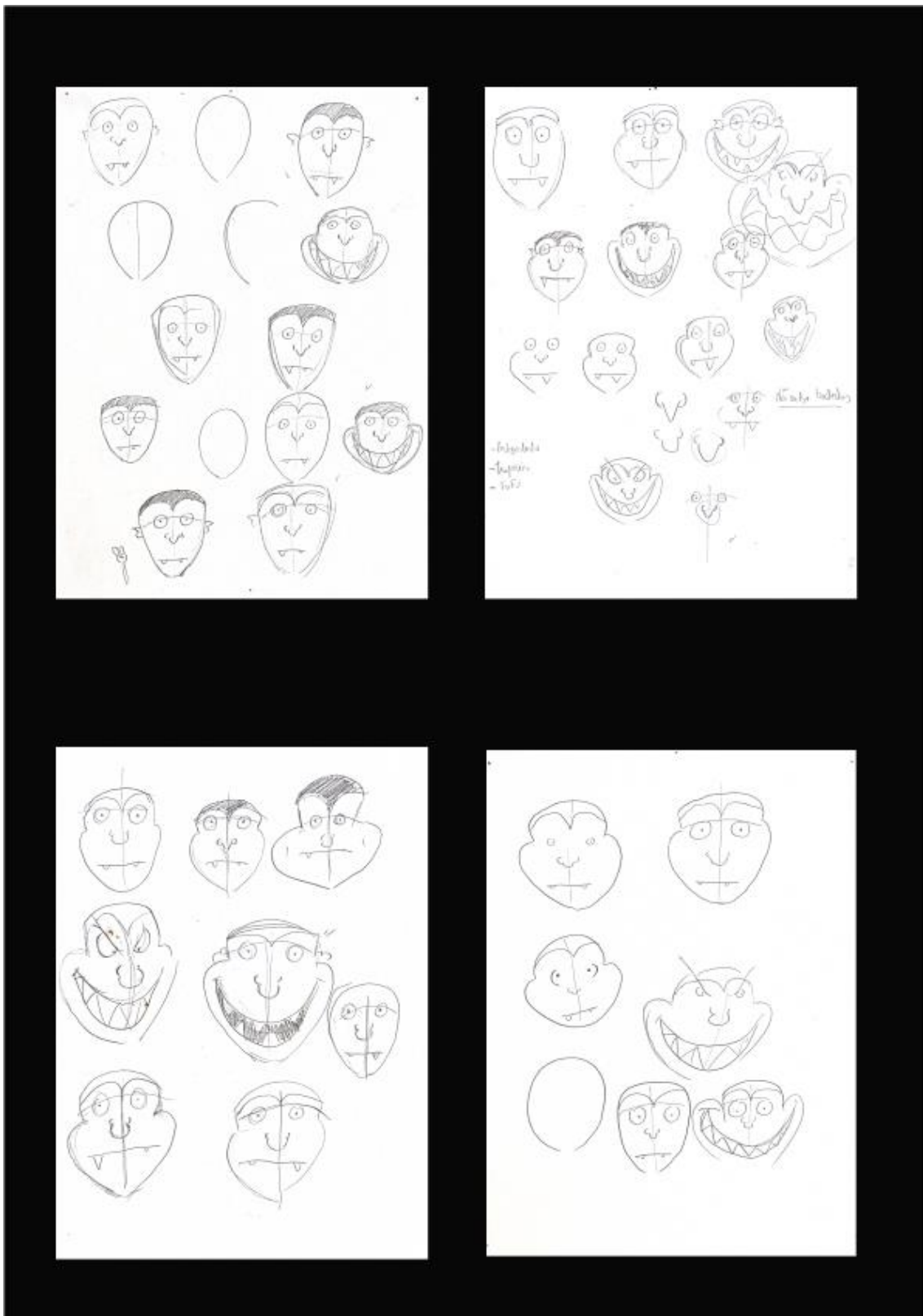


Imagem 5 – Esboços iniciais do vampiro



Imagem 6 – Conceito visual da roupa do Viktor

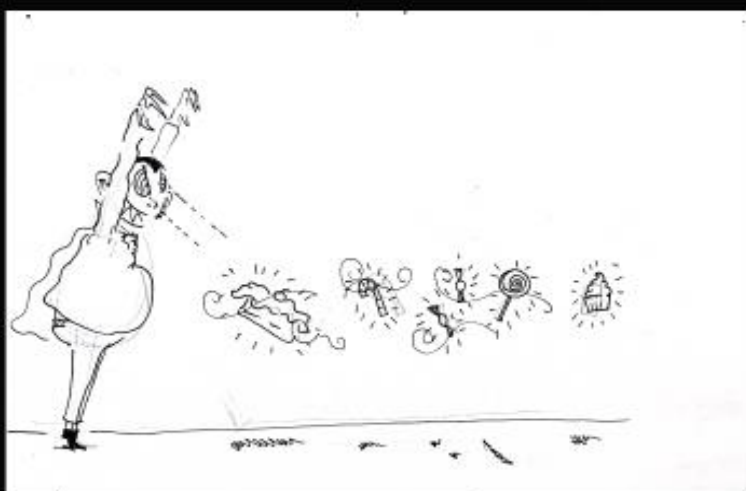


Imagem 7 – Estudo de poses do Viktor

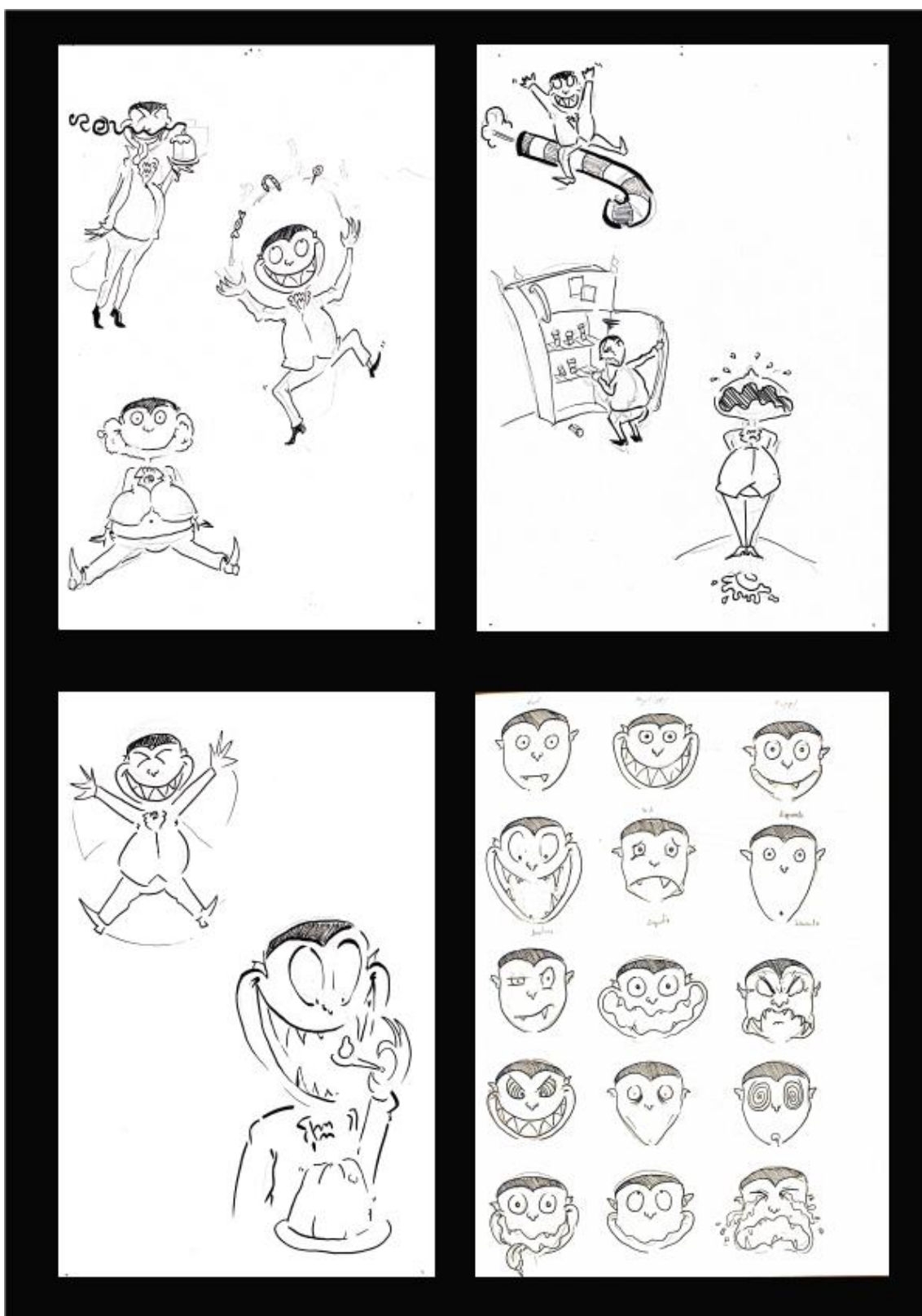


Imagem 8 – Estudo de poses do Vikto

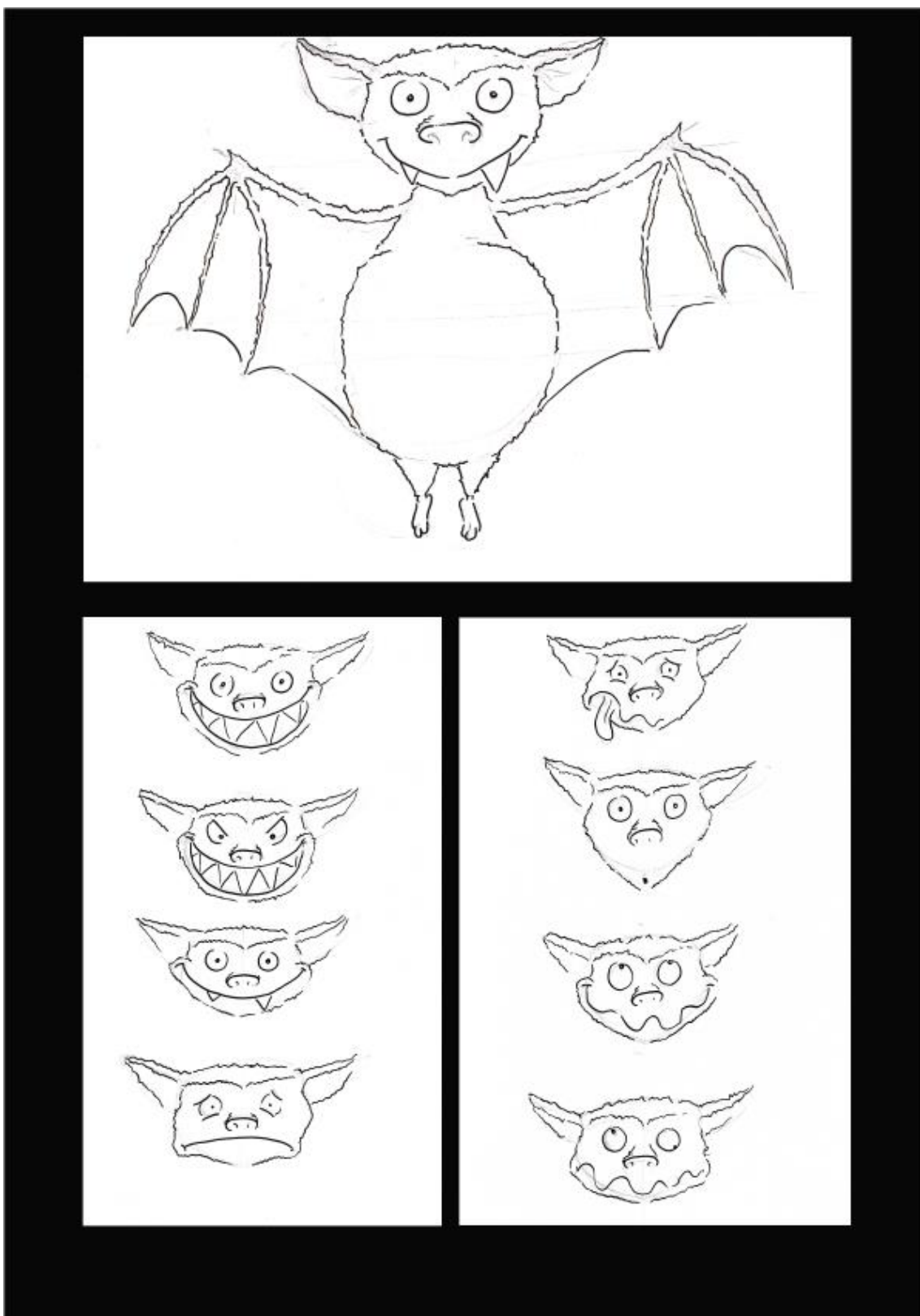


Imagem 9 – Expressões e figura geral do morcego

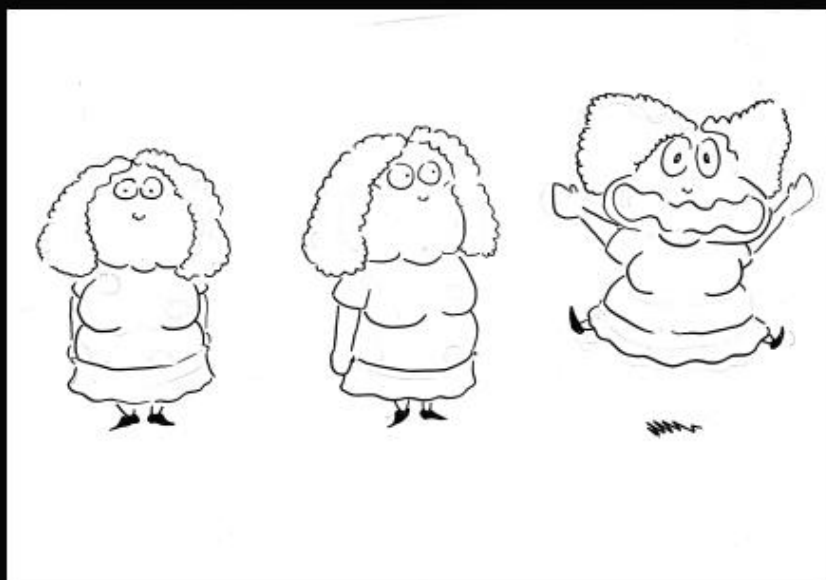
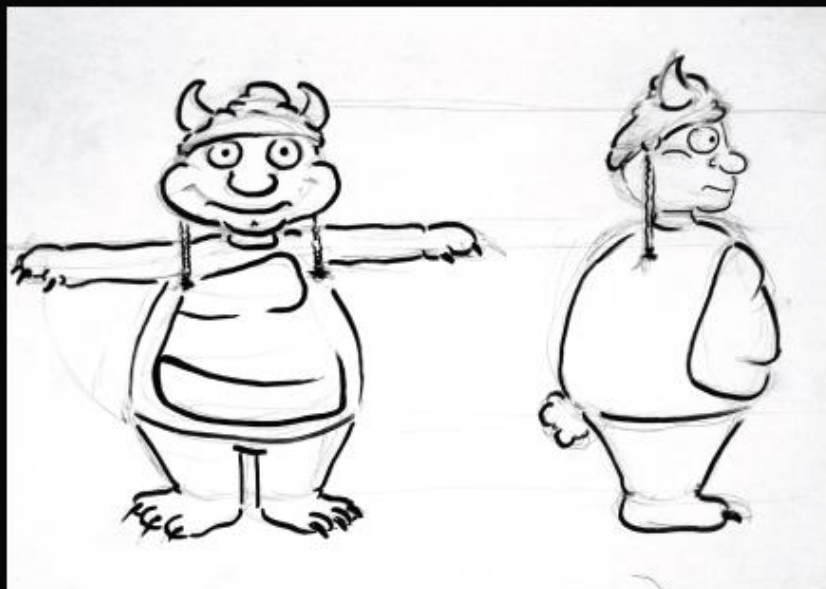


Imagem 10 – Model-sheet de dois personagens secundários

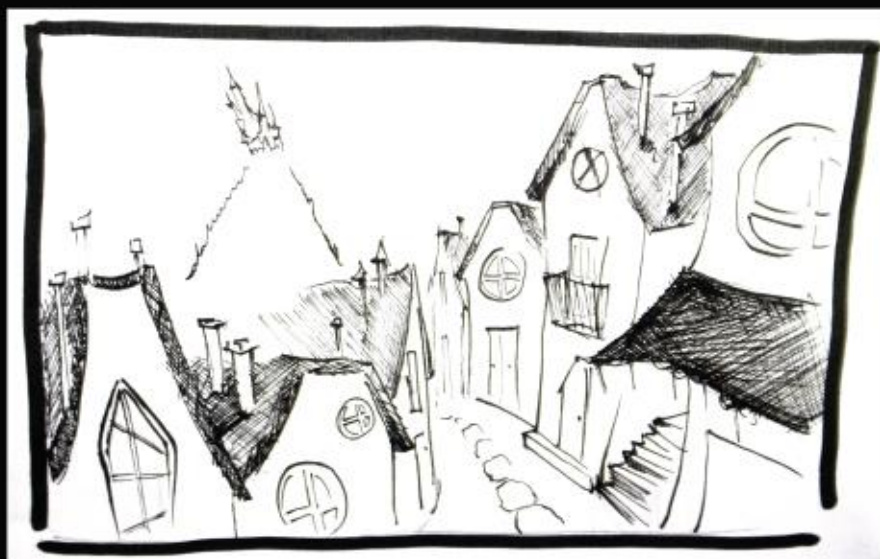


Imagem 11 – Conceito visual da aldeia

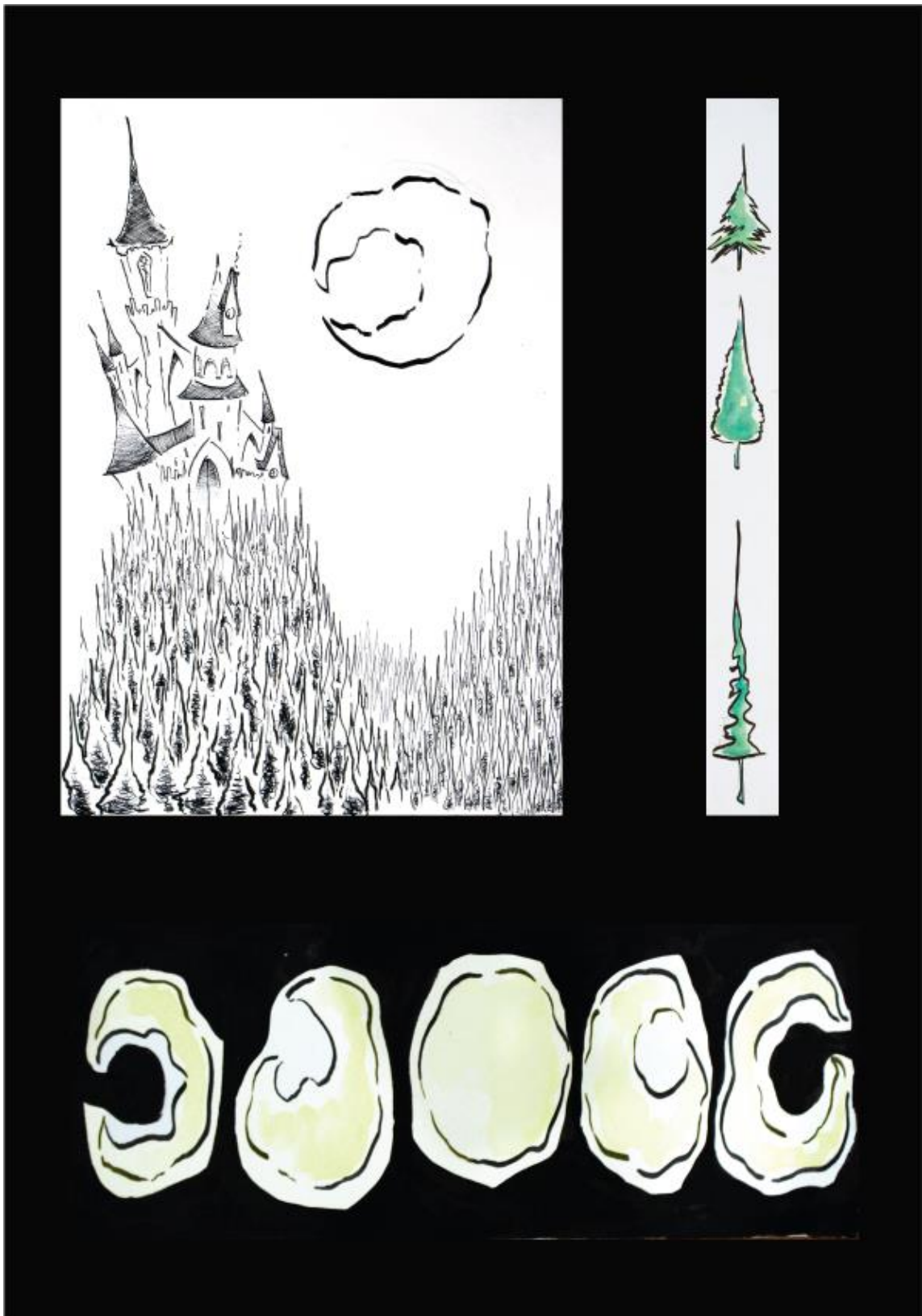


Imagem 12 – Conceito visual do castelo e ambiente em redor



Imagem 13 – Conceito visual do sonho do Viktor

Produção

Comecei na Produção por fazer modelação de certos elementos que faltavam para enriquecer a curta, mais propriamente objetos para meter no cenário.

No quarto do vampiro modelei diversas coisas como as caveiras, as poções no armário e os livros na poltrona que foram também usados nos quartos das crianças.

No exterior modelei a paragem do autocarro, caixotes do lixo e a árvore na ravina.

Modelei também todos os doces usados na curta-metragem.

Após ter acabado a modelação comecei a fazer testes de animação usando várias ferramentas, tradicional, 3D, etc.. Muito inicialmente comecei com testes básicos para ter uma maior noção das bases de animação. Fiz testes com bouncing balls, com ciclos de marcha e testes de líquidos.

De seguida fiz o rigging de alguns personagens como o Viktor, a senhora da paragem do autocarro e as três personagens que levam o Viktor para a ravina.

Após ter toda a modelação comecei a ajudar a Leonor Sá no layout da curta, montando os personagens, objetos, câmaras e os cenários consoante o story-board. Fiz o layout de várias partes da curta incluindo toda a sequência da ravina, dos quartos dos miúdos, de toda a sequência do quarto do vampiro, no beco coloquei a câmara nos lugares corretos em algumas sequencias, de alguns objetos como abobaras e personagens no travel inicial pela aldeia, de algumas casas no travel do morcego até à aldeia e de todo o sonho do vampiro.

Com o Layout terminado comecei a fazer animação. Na sequência inicial da aldeia animei os miúdos a baterem às portas de casa das pessoas. Na sequência do quarto do vampiro animei tudo menos a porta do caixão a abrir, animei os movimentos todos do vampiro, com a ajuda da técnica motion-capture, que me ajudou a captar os tempos das ações do vampiro, animei também o morcego, o movimento de câmara no inicio e a nuvem de fumo em 2D na transformação de vampiro para morcego.

No beco animei tudo, a entrada do morcego juntamente com a nuvem de fumo, a animação do sorriso do vampiro, a animação do bolo, da mulher e do

vampiro. Para algumas partes desta sequência usei também o motion-capture para me ajudar a perceber os tempos das ações.

Para o sonho do vampiro fiz roscopia em 2D sobre todo o layout que tinha feito e animado em 3D com exceção dos fluidos todos que foram animados à mão, a pintura do sonho foi feita por mim pela Cátia Garcia e pela Rita Teixeira, através do uso de aquarelas que pinte.

Na sequência da cozinha animei o frasco a abanar quando frigorífico é fechado e a reação do vampiro quando observa os doces na rua juntamente com a nuvem de fumo.

Nos dois primeiros quartos só animei as nuvens de transformação do vampiro e no último quarto animei tudo, o vampiro, a nuvem de transformação, o morcego, os miúdos e os doces a voar.

Na ravina animei tudo, miúdos, vampiro, doces e nuvem de pancada em todos os planos menos no último, no qual só animei os doces a voar.

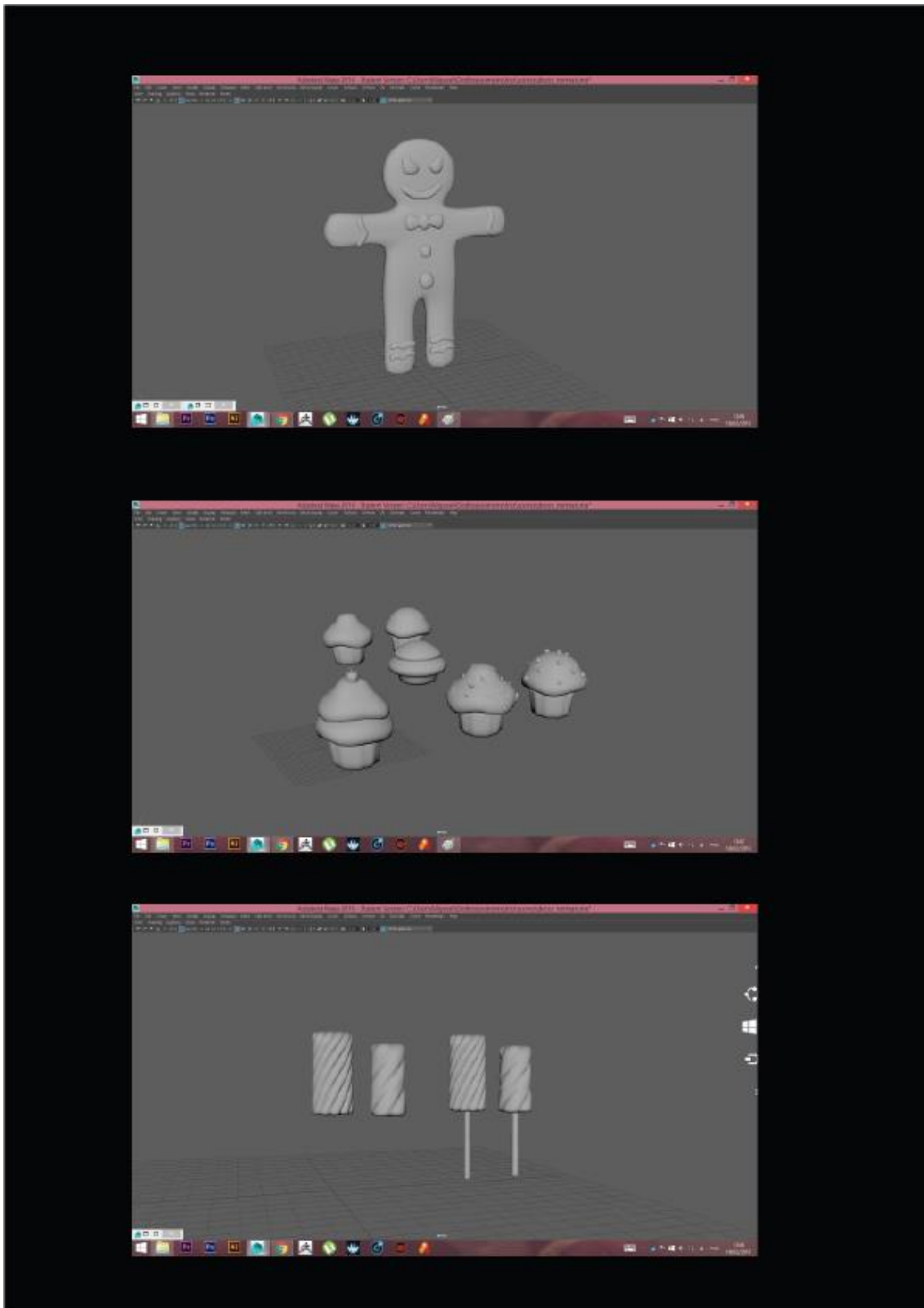


Imagem 14 – Modelação de doces

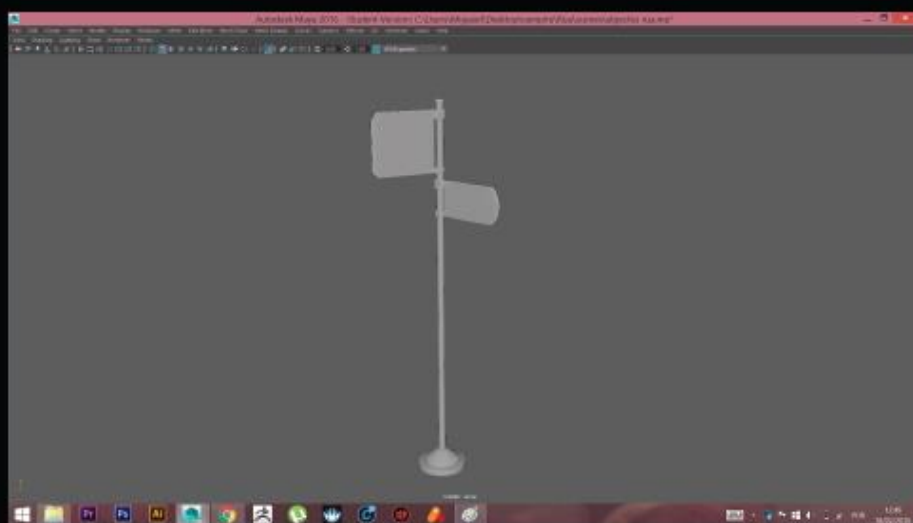


Imagem 15 – Modelação de objetos da rua

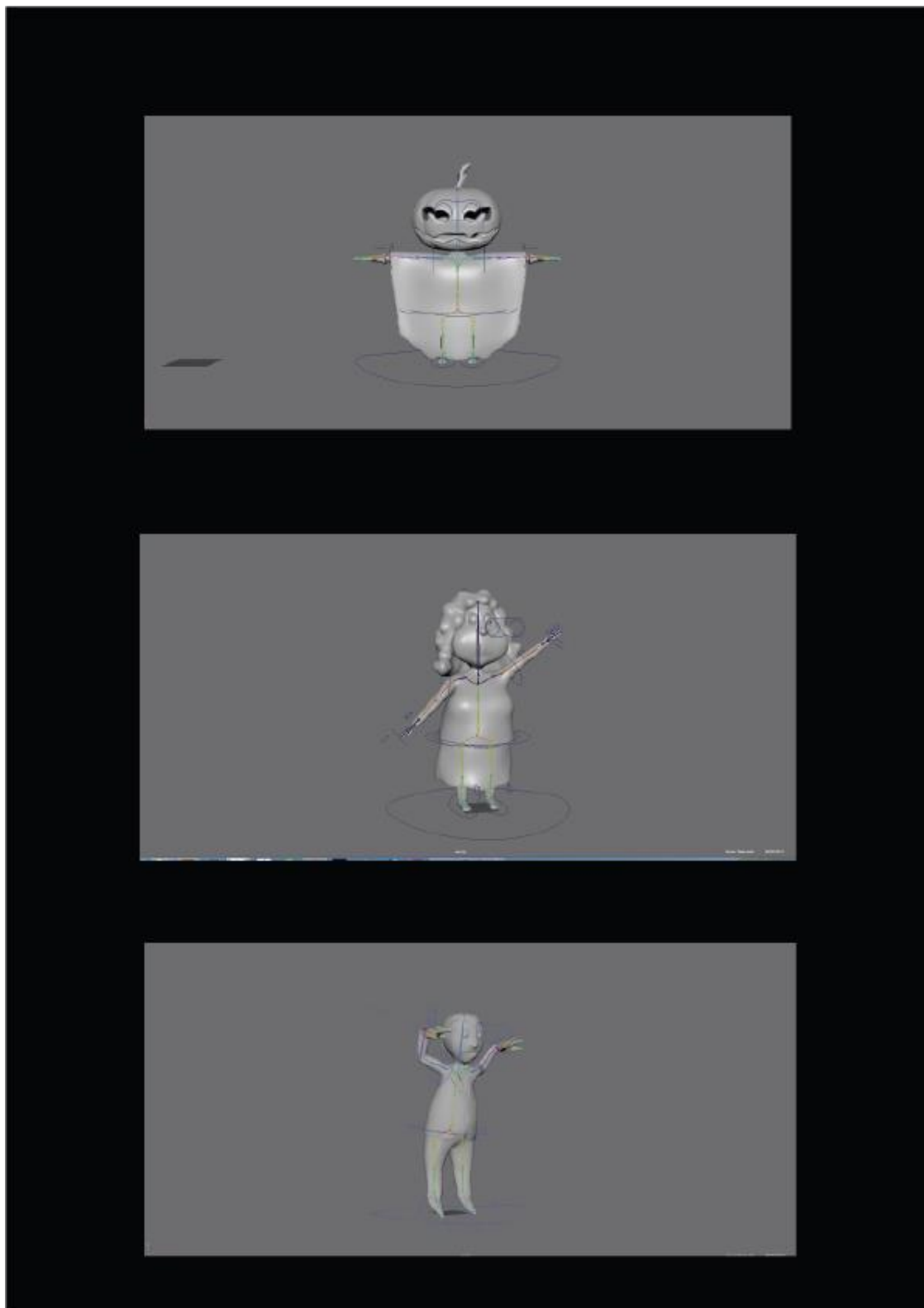


Imagem 16 – Rigg de alguns personagens

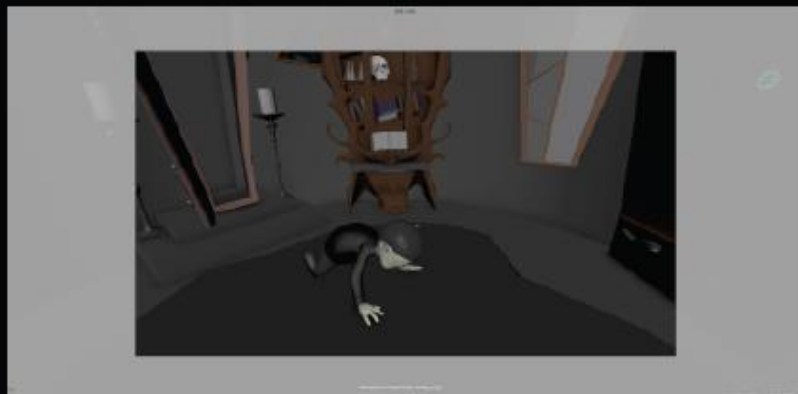


Imagem 17 – Frames do Layout



Imagem 18 – Testes de animação



Imagem 19 – Frames de sequencia animada no quarto do Viktor



Imagem 20 – Frames de sequencia animada no beco



Imagem 21 – Frames de sequencia animada no sonho do Viktor



Imagem 22 – Frames de sequencia animada no último quarto

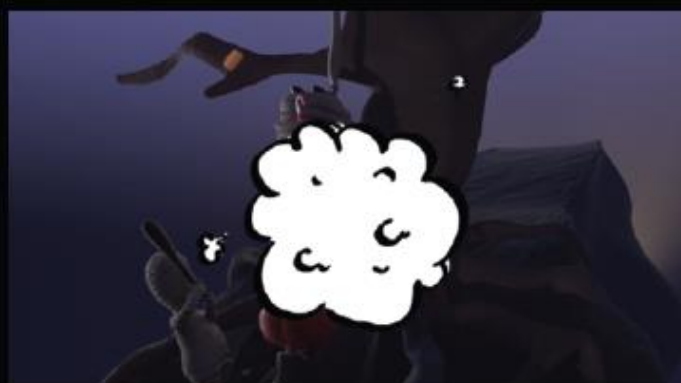


Imagem 23 – Frames de sequencia animada na Ravina

Pós-Produção

Na pós-produção comecei por ajudar a Leonor nos créditos através da criação de um alfabeto próprio para ela usar.

Na parte da edição montei o filme no Nuke Studio juntamente com o José Viegas, e fiquei responsável pelos tempos e cortes necessários, após a edição estar concluída no Nuke Studio exportei para o Premiere para acabar o que faltava editar como os efeitos 2D e alguns efeitos do sonho do vampiro.

A nível de renders, coloquei alguns computadores a fazer render e verifiquei periodicamente o percurso dos renders juntamente com o José Viegas e a Rita Silva.



Imagem 24 – Alfabeto e Programa de edição de vídeo

Conclusão

Através da execução deste projeto tive a oportunidade de aprender sobre a responsabilidade que cada função exige dentro de um trabalho de grupo em animação, consegui estar presente nas três fases de produção, com um maior foco na pré-produção e produção onde respetivamente desenvolvi o conceito visual e animei diversos elementos da curta, como cenários, personagens, e objetos.

Foi também importante trabalhar em diferentes áreas da animação e com diferentes métodos de animar, como motion-capture e rotoscopia, adquirindo experiência sobre as vantagens e desvantagens de usar o 3D e o 2D num projeto de animação.

A maior vantagem do 2D no projeto foi conseguir trazer resultados e opções mais rápidas do que o 3D como por exemplo, as nuvens de fumo. Outra grande vantagem do 2D foi poder resolver o sonho do Viktor de uma maneira completamente diferente do resto da curta e de maneira a que encaixasse bem com o que precedia e sucedia naquele momento.

No 3D as maiores vantagens foram o facto das alterações ao longo do projeto serem mais rápidas em fases de animação e iluminação.

A maior dificuldade e problema no projeto foi sem dúvida, na fase final da Produção em que estivemos mais dependentes dos renders e das funcionalidades dos computadores, o que nos impediu de atingir certos resultados.